

ELEDHWEN

Magicienne Elfe d'Aether, Erulithe

Âge 123 ans

Niveau Magicienne 4

Tradition arcanique éminence grise

Classe d'armure 12 (pas d'armure)

Points de vie Max. 26

Dé de vie 1d6

Bonus de maîtrise +2

Vitesse 9 m

Perception passive 10

Alignement Chaotique Neutre

CARACTERISTIQUES

Force	12	+1
Dextérité	15	+2
Constitution	14	+2
Intelligence	18	+4 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Sagesse	10	0 ; ajouter le bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde
Charisme	8	-1

ATTAQUES

Attaque de mêlée : Bâton (Toucher : 1d20+3 / Dégâts contondants : 1d6+1 à une main, 1d8+1 à deux mains), contondante, polyvalente

COMPETENCES MAITRISEES (AJOUTER LE BONUS DE MAITRISE AU D20)

Arcanes (INT), Histoire (INT), Investigation (INT), Perception (SAG), Perspicacité (SAG), Persuasion (CHA)

AUTRES MAITRISES

Langages (Commun, Elfe, Draconique, Gnome), épées longues, épées courtes, arcs longs, arcs courts, dagues, fléchettes, frondes, bâtons, arbalètes légères, outils de cartographe.

ÉQUIPEMENT

Bâton, grimoire, focaliseur arcanique (boule de cristal).

Paquetage d'érudit (comprend un sac à dos, un traité de connaissances, une bouteille d'encre, un porte-plume, dix feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau).

Équipement d'érudit (habits de bonne qualité, deux bougies, outils de cartographe, quelques lettres de correspondance avec un ou plusieurs confrères, bourse contenant 20 po).

TRAITS RACIAUX

Vision dans le noir. Habitué à la pénombre des forêts et au ciel nocturne, vous jouissez d'une vision supérieure dans l'obscurité et dans la lumière faible. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ascendance féérique. Vous obtenez un avantage sur les jets de sauvegarde contre l'effet charmé et un effet magique ne peut pas vous plonger dans le sommeil.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. À la place, ils passent 4 heures par jour dans un état de méditation profonde, tout en restant semi-conscients. Le mot qui décrit cette méditation en langage commun est « transe ». Pendant cette méditation, vous pouvez avoir un équivalent de rêves. De tels rêves sont en réalité des exercices mentaux qui sont devenus des réflexes au bout de plusieurs années de pratique. En vous reposant ainsi, vous obtenez les mêmes bénéfices que ceux d'un sommeil de 8 heures pour un humain. Toutefois, il faut toujours 8 heures à un elfe pour obtenir les effets d'un repos long.

APTITUDES DE CLASSE

Restauration magique. Vous avez appris comment regagner une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour, à la fin d'un repos court, vous pouvez choisir de récupérer des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements de sorts doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur) et vous ne pouvez pas récupérer d'emplacement de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts, soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

Politicien. Vous savez parfaitement vous comporter dans les milieux de pouvoir. En haute société, dans un milieu mondain ou auprès de toute personne qui détient le pouvoir local, vous obtenez un avantage à vos tests de compétence en Charisme ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perspicacité) destinés à savoir si on vous ment.

Interprète. Vous pouvez lancer *Compréhension des langues* sans utiliser d'emplacement de sort, comme s'il s'agissait d'un tour de magie. Ce sort est toujours considéré comme préparé et il ne compte pas dans le nombre maximum de sorts que vous pouvez préparer.

HISTORIQUE : ÉRUDIT

Vous avez passé une large part de votre jeunesse le nez dans des parchemins et de vieux grimoires, à arpenter bibliothèques et scriptoirs à la recherche de précieux et poussiéreux manuscrits. Votre soif de connaissances, votre persévérance et votre intelligence vous ont permis de devenir une référence parmi vos pairs. **Trait de personnalité :** La connaissance, c'est le pouvoir. C'est pourquoi je ne partage que rarement ce que je sais. **Idéal :** Pouvoir. Le savoir et la connaissance sont des outils indispensables du pouvoir (Mauvais). **Lien :** J'ai consacré ma vie à un sujet en particulier (portails inter dimensionnels) et je me dois de réunir et consigner toutes les données qui lui sont liées. **Défaut :** J'ai tendance à privilégier des solutions plus 3 complexes ou plus élaborées, même face à un problème simple.

Domaine d'étude. Vous avez une affinité pour un sujet d'études en particulier (Magie / Savoirs interdits), ce qui vous a amené à vous spécialiser. Si vous avez de nombreuses connaissances sur tous les sujets, c'est dans ce domaine en particulier que d'autres recherchent votre expertise et vous citent en référence.

LES VOIES MAGIQUES DU POUVOIR

Les magiciens n'ont pas toujours été les bienvenus à Laelith. Même si de nos jours leur présence est tolérée, la plupart préfèrent se montrer discrets et ne quittent les Pics des mages qu'en cas de nécessité. Eledhwen, une magicienne elfe de 123 ans récemment arrivée dans la Cité Sainte, n'a aucune intention de se terrer avec les autres mages. Elle veut parcourir la ville, découvrir les secrets arcaniques qu'elle renferme, accroître son savoir et donc son pouvoir. Elle sait parfaitement que si elle entreprend seule cette exploration, certaines portes resteront fermées pour elles. Aussi a-t-elle fait le choix de former une alliance avec un prêtre du temple de l'Oiseau de feu. En échange de l'aide magique qu'elle lui apportera, Eledhwen pourra bénéficier de ses contacts dans les temples de la Cité Sainte. Son nouvel allié, **Akélanos de Boer**, a déjà rassemblé un petit groupe d'aventuriers aux talents tout à fait intéressants.

Elloryne, une brillante musicienne de l'académie du bel art, semble posséder des talents cachés. **Jimmy Lightfeet**, un jeune homme discret et souple, pourra sans difficulté rendre possible l'accès à certains lieux protégés. Enfin, **Sire Galladon**, un paladin rattaché au temple du Nuage apporte au petit groupe force et protection.

En échange de sa collaboration, Eledhwen a demandé à pouvoir régulièrement disposer de temps pour elle-même sans que quiconque dans le groupe ne cherche à savoir ce qu'elle ferait de ce temps. Akélanos et ses trois compagnons ont accepté ces conditions. Elle consacre ce temps libre à l'étude magique de Laelith. Eledhwen a d'ores et déjà découvert que la ville est le siège de forces telluriques magiques et conscientes, localisées dans les Lithos, des pierres vivantes enchâssées dans divers bâtiments, aux premiers rangs desquels figurent le palais du Roi-Dieu et les quatre Temples. Ces investigations magiques ne sont qu'un moyen pour Eledhwen d'accéder à son seul et véritable but : le pouvoir. Dans cette ville régie par les prêtres, les mages n'ont que trop longtemps attendu leur heure... Mais pour le moment, le chemin vers le pouvoir passe par un prêtre et le groupe hétéroclite qu'il a rassemblé autour de lui.

Le QG du groupe est une suite à l'auberge de la « Miche rebondie », au n° 170 de l'échelle des Boulangers. Au moment où notre histoire commence, Akélanos et ses camarades ont placardé chez les commerçants du quartier des petites annonces présentant leurs services et attendent avec impatience leur premier contrat d'aventuriers...

LANCER DES SORTS

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire contenant des sorts qui ne sont qu'un premier pas vers la véritable puissance. C'est dans votre grimoire que se trouvent tous les sorts que vous connaissez, à la différence des tours de magie, que vous avez mémorisés. Votre grimoire contient quatre sorts de niveau 2 et huit sorts de niveau 1. Vous connaissez quatre tours de magie.

Préparer et lancer des sorts. Le tableau ci-dessous vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser au niveau 1 et aux niveaux supérieurs. Pour lancer un sort de magicien, vous devez utiliser un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur à ce sort. Vous regagnez accès à tous ces emplacements après un repos long.

Le tableau ci-dessous vous indique combien d'emplacements de sorts vous pouvez utiliser.

Niveaux de sorts	1	2
Emplacements de sorts	4	3

Choisissez dans la liste de sorts de magicien des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Vous pouvez choisir un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (soit huit sorts). Vous devez choisir des sorts que vous pouvez lancer, c'est-à-dire pour lesquels vous possédez au moins un emplacement de niveau équivalent.

Caractéristique d'incantation. La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer les sorts de magicien est l'Intelligence, car c'est grâce à des études approfondies et en faisant appel à vos capacités de mémorisation que vous avez appris vos sorts. Vous utilisez votre Intelligence dès qu'un sort de magicien vous demande d'utiliser votre caractéristique d'incantation pour être lancé. En plus de cela, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence quand vous calculez le jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous avez lancé ou quand vous faites une attaque avec un sort.

Difficulté des jets de sauvegarde. La difficulté des jets de sauvegarde contre les sorts que vous lancez est de **14** (8 + bonus de maîtrise + modificateur d'intelligence).

Modificateur d'attaque de sort. Votre modificateur d'attaque de sort est de **+6** (bonus de maîtrise + modificateur d'intelligence).

Focaliseur d'incantation. Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de magicien. Un focaliseur d'incantation remplace la composante matérielle d'un sort, sauf si la composante requise s'accompagne d'une valeur

monétaire. Dans ce cas, vous devez utiliser la composante indiquée pour lancer le sort.

Incantation rituelle. Vous pouvez lancer un sort de magicien que vous connaissez sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède le sous-type rituel et que ce sort se trouve dans votre grimoire. Il n'est pas nécessaire d'avoir préparé ce sort. Cette version du sort demande 10 minutes de plus et n'utilise pas d'emplacement de sort. Cela implique qu'elle ne peut être lancée à plus haut niveau.

LISTES DE SORTS

Voici la description des tours de magie que vous connaissez et des sorts inscrits dans votre grimoire.

TOURS DE MAGIE

(Ne consomment pas d'emplacements)

AURA DU HÉROS

Enchantement, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Une aura captivante émane de vous dans un rayon de 1,50 mètre. Vous bénéficiez d'un avantage à tous vos tests de Charisme visant les créatures situées dans l'aura. À la fin du sort, les créatures qui en ont subi l'influence peuvent faire un jet de sauvegarde d'Intelligence. En cas de réussite, elles se rendent compte avoir été influencées par magie et elles peuvent, à la discrétion du MJ, en concevoir de l'hostilité.

LUMIÈRE

Évocation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente) **Durée** : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne fait pas plus de 3 mètres dans chaque dimension. Jusqu'à la fin du sort, il émet une vive lumière dans un rayon de 6 mètres et une faible lumière dans un rayon additionnel de 6 mètres. Vous pouvez colorer cette lumière comme vous le souhaitez. Il suffit de recouvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque pour bloquer la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le révoquez en dépensant une action. Si vous visez un objet porté ou transporté par une créature hostile, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter les effets.

LUMIÈRES DANSANTES

Évocation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S, M (un bout de phosphore ou d'orme, ou un ver luisant) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez jusqu'à quatre lumières de la taille d'une torche qui apparaissent à portée. Elles ressemblent à des lanternes, des torches ou des orbes luisants qui flottent dans les airs pendant toute la durée du sort. Vous pouvez aussi les combiner pour obtenir une forme brillante vaguement humanoïde de taille M. Quelle que soit l'option choisie, chaque source lumineuse offre une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez déplacer les lumières sur un maximum de 18 mètres pour les installer ailleurs, mais toujours à portée. Une lumière créée via ce sort doit toujours se trouver à 6 mètres ou moins d'une autre émanant du même sort. Elle s'éteint si elle passe hors de portée.

RÉPARATION

Transmutation, tour de magie **Temps d'incantation** : 1 minute **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (deux magnétites) **Durée** : instantanée

Ce sort répare un objet cassé ou déchiré en un seul point, comme un maillon de chaîne cassé, deux moitiés d'une clef brisée, une cape déchirée ou une outre de vin qui fuit.

Pour cela, vous devez toucher l'objet et la cassure ou la déchirure ne doit pas mesurer plus de 30 centimètres dans chaque dimension. Le problème se répare et il n'en reste plus trace.

Le sort permet de réparer un objet magique ou une créature artificielle, mais pas de restaurer sa magie.

SORTS INSCRITS DANS LE GRIMOIRE

SORTS DE NIVEAU 1

APPEL DE FAMILIER

Conjuration de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 heure **Portée** : 3 mètres **Composantes** : V, S, M (10 po de charbon, d'encens et d'herbe à faire brûler dans un brasero en laiton) **Durée** : instantanée

Vous vous attachez les services d'un familier, un esprit qui prend la forme d'un animal de votre choix : une chauve-souris, un chat, un crabe, une grenouille (ou un crapaud), un faucon, un lézard, une pieuvre, une chouette, un serpent venimeux, un poisson (un piranha), un rat, un corbeau, un hippocampe, une araignée ou une belette. Le familier apparaît dans un emplacement inoccupé à portée et possède le même profil technique que l'animal dont il revêt la forme, bien qu'il soit un céleste, une fée ou un fiélon (à vous de choisir) au lieu d'une bête.

Votre familier agit indépendamment de vous, mais il obéit toujours à vos ordres. Lors d'un combat, il lance son propre dé d'initiative et agit à son tour. Il ne peut pas attaquer, mais il peut effectuer d'autres actions.

Quand le familier tombe à 0 point de vie, il disparaît sans laisser de cadavre derrière lui. Il réapparaît si vous lancez de nouveau ce sort.

Vous pouvez communiquer par télépathie avec votre familier tant qu'il se trouve dans un rayon de 30 mètres autour de vous. De plus, vous pouvez dépenser votre action pour percevoir le monde par les yeux et les oreilles de votre familier jusqu'au début de votre prochain tour. Pendant ce temps, vos yeux et vos oreilles ne fonctionnent plus.

Vous pouvez renvoyer temporairement votre familier en utilisant une action. Il gagne alors une poche dimensionnelle où il attend que vous le rappeliez. Vous pouvez aussi le renvoyer définitivement. Vous pouvez utiliser une action alors qu'il est temporairement renvoyé pour le faire réapparaître dans un emplacement inoccupé situé dans un rayon de 9 mètres autour de vous.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul familier à la fois. Si vous lancez ce sort alors que vous avez déjà un familier, vous attribuez **simplement** une nouvelle forme à celui que vous possédez déjà : choisissez une des formes de la liste précédente, que votre familier adopte immédiatement.

Enfin, quand vous lancez un sort avec une portée de « contact », votre familier peut livrer le sort comme si c'était lui qui le lançait. Il doit se trouver à 30 mètres ou moins de vous et utiliser sa réaction pour transmettre le sort au moment où vous le lancez. Si le sort exige un jet d'attaque, vous utilisez votre propre modificateur d'attaque lors du jet.

ARMURE DU MAGE

Abjuration de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (un bout de cuir tanné) **Durée** : 8 heures

Vous touchez une créature consentante qui ne porte pas d'armure et l'enveloppez d'une force magique protectrice jusqu'à la fin du sort. La CA de base de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort se termine si la cible revêt une armure ou si vous révoquez le sort par une action.

CHARME-PERSONNE

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 9 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : 1 heure

Vous tentez de charmer un humanoïde se trouvant à portée et dans votre champ de vision. Il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse, pour lequel il dispose d'un avantage si vous ou vos compagnons êtes actuellement en train de le combattre. S'il rate son test, il est charmé par vous jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons lui fassiez du mal. La créature charmée vous considère *Héros & Dragons est un jeu de rôle basé sur les mécaniques de l'OGL5 et développé par les talents de la rédaction de Casus Belli, le magazine de référence des jeux de rôle. Les textes de cette documentation qui apparaissent sur fond blanc appartiennent à Black Book Éditions. Casus Belli et Black Book Éditions sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés. Les textes sur fond gris sont © Frédéric Ménage. Tous droits réservés. Vous pouvez reproduire cette documentation, pour un usage personnel et non lucratif, dans le cadre de parties de jeu de rôle.*

comme un ami. Quand le sort se termine, elle sait que vous l'avez charmée.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez charmer une créature de plus par niveau au-delà du niveau 1. Toutes les cibles doivent se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres lorsque vous lancez le sort.

DÉTECTION DE LA MAGIE

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pendant toute la durée du sort, vous percevez la présence de magie dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Si vous percevez ainsi la magie, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura autour d'une créature ou d'un objet visible dans la zone et imprégné de magie. Vous découvrez aussi à quelle école appartient cette magie, le cas échéant.

Le sort ignore la plupart des obstacles, mais il ne peut pas franchir 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal ordinaire, une mince feuille de plomb, ni 1 mètre de bois ou de terre.

IDENTIFICATION

Divination de niveau 1 (rituel) **Temps d'incantation** : 1 minute **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (une perle d'une valeur minimale de 100 po et une plume de hibou) **Durée** : instantanée

Vous choisissez un objet avec lequel vous devez rester en contact pendant toute l'incantation du sort. Si c'est un objet magique ou un objet imprégné de magie, vous apprenez immédiatement quelles sont ses propriétés et comment vous en servir. Vous savez aussi s'il faut s'harmoniser avec lui pour l'utiliser et combien de charges il possède, le cas échéant. Vous savez si des sorts affectent l'objet et quel est leur nom. Si l'objet a été créé grâce à un sort, vous apprenez quel sort lui a donné naissance.

Si, à la place, vous touchez une créature pendant toute l'incantation, vous découvrez quels sorts l'affectent présentement, le cas échéant.

LÉGER COMME UNE PLUME

Transmutation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 réaction, que vous effectuez quand vous-même ou une créature située dans un rayon de 18 mètres tombe soudain **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, M (une petite plume ou un peu de duvet) **Durée** : 1 minute

Choisissez jusqu'à cinq créatures à portée en train de chuter. La vitesse de chute de chacune passe à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si une créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit pas de dégât de chute et se reçoit sur ses pieds, le sort se terminant alors pour elle.

PROJECTILE MAGIQUE

Évocation de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 36 mètres **Composantes** : V, S **Durée** : instantanée

Vous créez trois fléchettes faites d'énergie magique brillante. Chacune touche une créature de votre choix, située à portée et dans votre champ de vision. Une fléchette inflige 1d4+1 dégâts de force à la cible. Toutes les fléchettes frappent leur cible en même temps, sachant que vous pouvez toutes les diriger contre une seule et même créature ou les répartir entre plusieurs.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, le sort crée une fléchette de plus par niveau au-delà du niveau 1.

SOMMEIL

Enchantement de niveau 1 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 27 mètres **Composantes** : V, S, M (une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet) **Durée** : 1 minute

Ce sort plonge quelques créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8. Le total indique le nombre de points de vie de créatures que le sort affecte. Les créatures qui se trouvent dans un rayon de 6

mètres autour d'un point de votre choix situé à portée sont affectées dans l'ordre croissant de leur total actuel de points de vie (en ignorant les créatures inconscientes).

Chaque créature affectée par le sort tombe inconsciente, en commençant par celle qui possède actuellement le moins de vie. Elle reste ainsi jusqu'à la fin de la durée du sort, jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou jusqu'à ce que quelqu'un utilise son action pour la réveiller en la secouant ou en la giflant. Soustrayez le nombre de points de vie de la créature endormie du total auquel vous avez droit avant de passer à la suivante, c'est-à-dire celle qui a le moins de points de vie après elle. Le nombre de points de vie de la créature doit être égal ou inférieur au total vous restant, sinon le sort n'affecte pas la créature.

Ce sort reste sans effet sur les morts-vivants et les créatures qui ne peuvent être charmées.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, lancez 2d8 de plus par niveau au-delà du niveau 1.

SORTS DE NIVEAU 2

FLÈCHE ACIDE

Évocation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 27 mètres **Composantes** : V, S, M (poudre de feuille de rhubarbe et estomac de vipère) **Durée** : instantanée

Une flèche d'un vert chatoyant file vers une cible située à portée et explose en une gerbe d'acide. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si vous touchez, la cible reçoit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. Si vous ne touchez pas, l'acide éclabousse la cible et lui inflige la moitié des dégâts initiaux, mais aucun à la fin de son prochain tour.

À plus haut niveau. Quand vous utilisez ce sort via un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts initiaux et secondaires augmentent de 1d4 par niveau au-delà du niveau 2.

INVISIBILITÉ

Illusion de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : contact **Composantes** : V, S, M (un cil enrobé de gomme arabique) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

La créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce qu'elle porte et transporte reste invisible tant qu'elle le garde sur elle. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une créature de plus par niveau au-delà du niveau 2.

MODIFIER SON APPARENCE

Transmutation de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : personnelle **Composantes** : V, S **Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous revêtez une forme différente. Quand vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets dureront aussi longtemps que le sort. Tant qu'il est actif, vous pouvez utiliser une action pour mettre un terme à une option afin de bénéficier d'une autre.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, générant des branchies et des palmures entre vos doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et gagnez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Armes naturelles. Vous acquérez des griffes, des crocs, des épines, des cornes ou une autre arme naturelle de votre choix. Vos attaques à mains nues infligent 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, comme il sied à l'arme naturelle que vous avez choisie et vous maîtrisez automatiquement les attaques à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est de nature magique et vous disposez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand vous l'utilisez.

Changer d'apparence. Vous modifiez votre apparence et choisissez votre taille, votre poids, vos traits, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et toute caractéristique distinctive désirée. Vous pouvez vous faire passer pour un membre d'une autre race, mais vos caractéristiques ne changent pas. Vous ne pouvez pas

vous faire passer pour une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre silhouette générale doit rester la même (par exemple, si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour prendre l'apparence d'un quadrupède). À tout moment lors de la durée du sort, vous pouvez dépenser une action pour modifier de nouveau votre apparence de cette manière.

TOILE D'ARAIGNÉE

Conjuration de niveau 2 **Temps d'incantation** : 1 action **Portée** : 18 mètres **Composantes** : V, S, M (un bout de toile d'araignée) **Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisses et collantes en un point de votre choix situé à portée. Pendant toute la durée du sort, les toiles occupent un cube de 6 mètres d'arête centré sur le point choisi. Elles forment un terrain difficile à la visibilité réduite.

Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux éléments solides, comme des murs ou des arbres, ou disposées en couches sur le sol, le plafond ou un mur, elles s'effondrent sur elles-mêmes et le sort se termine au début de votre prochain tour. Des toiles disposées en couches superposées sur une surface plane s'accumulent sur une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y pénètre lors de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, ou être entravée tant qu'elle reste dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère.

Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour effectuer un test de Force contre le DD du jet de sauvegarde de votre sort. Si elle le réussit, elle n'est plus entravée.

Les toiles sont inflammables. Un cube de toiles de 1,50 mètre d'arête exposé au feu brûle en 1 round, infligeant 2d4 dégâts de feu à toute créature qui commence son tour dans les flammes.

LICENCE OGL

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content,

You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros & Dragons - Manuel des règles. Copyright 2017, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Julien Dutel, Géraud Myvyrrian G et Thomas Robert.